

1879

# Jeu de l'oie Goose game

CLASSIC BY DJECO

5-12



- FR
- GB
- D
- NL
- E
- I
- P
- DK
- S
- RUS



# Jeu de l'oie - Goose game

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido  
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold  
Conteúdo • Игровой комплект



## F Règle du jeu

# Jeu de l'oie



De 5 à 12 ans



2 à 4 joueurs



10 min

**But du jeu:** Arriver le premier sur la case n°63.

### Déroulement de la partie:

Le plus jeune commence. Puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur lance les 2 dés et avance son pion du nombre de cases égal à la somme des dés.

Lorsqu'un pion arrive sur une case occupée par un autre pion, ce dernier recule jusqu'à la case occupée par le pion qui vient de prendre sa place.

Au commencement de la partie, si un joueur obtient la somme de 9 avec un 6 et un 3 il avance jusqu'à la case n°26.

S'il fait 9 avec un 4 et un 5, il avance jusqu'à la case 53.

Les cases "papillon" 9, 18, 27, 36, 45 et 54 permettent au joueur d'avancer une deuxième fois du nombre de points obtenus au dernier lancer des dés.

### Les cases spéciales:



Case 6 - L'envol de l'oiseau : le joueur avancé jusqu'à la case 12.

Case 19 - Le repos du hibou : le joueur doit passer son prochain tour.



Case 31 - La toile d'araignée : Le joueur doit attendre qu'un autre pion arrive sur cette case pour en sortir. Il se rendra alors sur la case précédemment occupée par le pion qui vient de prendre sa place.



Case 42 - L'araignée : le joueur recule jusqu'à la case 30.



Case 52 - La noix fermée : Le joueur doit attendre qu'un autre pion arrive sur cette case pour en sortir. Il se rendra alors sur la case précédemment occupée par le pion qui vient de prendre sa place.



Case 58 - La chute de cailloux : le joueur repart à la case 1 du parcours.

### Fin de la partie:

Le premier joueur à arriver sur la case 63 gagne la partie.

**!!! Attention il faut y arriver pile :** si un joueur fait un score aux dés supérieur au nombre de cases le séparant de la victoire, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires



5 à 12 jaar



2 - 4 spelers



10 min

**Doel van het spel:** Als eerste vakje nummer 63 bereiken.

### Verloop van de partij:

De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

Als het zijn beurt is, gooit de speler de 2 dobbelstenen en zet zijn pion zoveel vakjes vooruit als de som van de ogen van de dobbelstenen.

Als een pion op een vakje komt waar al een andere pion staat, gaat deze laatste terug naar het vakje waar de pion vandaan komt die zijn plaats heeft ingenomen.

Als een speler bij zijn eerste beurt een 6 en een 3 gooit, in totaal 9, zet hij zijn pion op vakje nummer 26.

Als hij 4 en 5, gooit, zet hij zijn pion op vakje nummer 53.

Als een speler met zijn pion op één van de "vlinder"-vakjes 9, 18, 27, 36, 45 en 54 komt, mag hij zijn pion nogmaals het laatst gegooid aantal vakjes vooruit zetten.

### De speciale vakjes:



6

Vakje 6 - De vogel vliegt op: de speler gaat door naar vakje 12.



Vakje 19 - De rustende uil: de speler moet de volgende beurt voorbij laten gaan.



Vakje 31 - Het spinnenweb: de speler moet wachten tot een andere pion op zijn vakje komt, voordat hij het kan verlaten. Hij zet zijn pion vervolgens op het vakje waar de pion vandaan komt die hem bevrijd heeft.



Vakje 42 - De spin: de speler gaat terug naar vakje 30.



Vakje 52 - De gesloten noot: de speler moet wachten tot een andere pion op zijn vakje komt, voordat hij het kan verlaten. Hij zet zijn pion vervolgens op het vakje waar de pion vandaan komt die hem bevrijd heeft.



Vakje 58 - De vallende stenen: de speler gaat terug naar vakje 1 van het spel.

### Einde van het spel:

De eerste speler die op vakje 63 komt wint de partij.

**!!! Maar hij moet er precies op terecht komen:** als hij meer ogen gooit dan nodig om precies op 63 te komen, moet hij het extra aantal vakjes terug gaan.